

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI PERMAINAN MELUKIS DENGAN *FINGER
PAINTING* PADA KELOMPOK B DI TK ABA CEPORAN,
NGADILUWIH, MATESIH, KARANGANYAR PADA
TAHUN 2011/2012**

NASKAH PUBLIKASI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Guna mencapai derajat

Sarjana S-1

Pendidikan Anak Usia Dini



SEPTIANA RAHMAWATI

A.520 080 035

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2012

LEMBAR PERSETUJUAN

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
PERMAINAN MELUKIS DENGAN FINGER PAINTING PADA
KELOMPOK B DI TK ABA CEPORAN, NGADILUWIH, MATESIH,
KARANGANYAR TAHUN AJARAN 2011 / 2012**

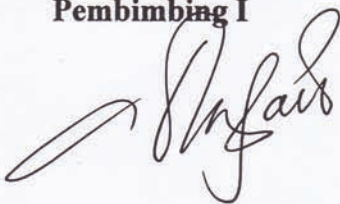
Yang dipersiapkan dan Disusun oleh :

SEPTIANA RAHMAWATI

A520080035

Disetujui Untuk Dipertahankan di Hadapan Dewan Penguji Skripsi Sarjana S-1

Pembimbing I



Dra. Surtikanti, M.Pd

Pembimbing II



Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd

Tanggal : 14 - Juni - 2012

Tanggal : 13 - Juni 2012

ABSTRAK

Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Melukis Dengan *Finger Painting* Pada Kelompok B Di Tk ABA Ceporan, Ngadiluwih, Matesih Karanganyar Tahun Ajaran 2011/2012

**Septiana Rahmawati, A520080035, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta, 2012, 78 halaman.**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan melukis dengan *finger painting*. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek data penelitian ini anak kelompok B di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Ceporan tahun ajaran 2011/2012. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti, guru kelas dan kepala sekolah. Data mengenai kreativitas anak dikumpulkan melalui observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak didik melalui permainan *finger painting*. Hal ini dapat dilihat dari prosentase rata-rata hasil kreativitas anak dalam satu kelas sebelum tindakan adalah 48,71%, Siklus I mencapai 56,73%, Siklus II mencapai 71,26%, dan Siklus III mencapai 85,11%.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah permainan melukis dengan *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Ceporan.

Kata kunci : Kreativitas, Permainan Melukis *Finger Painting*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan peranan penting dalam perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu kebudayaan tergantung pada cara kebudayaan tersebut untuk mengenali, menghargai dan memanfaatkan sumber daya manusia dan hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada peserta didik. Sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang No. 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Pasal 1 Ketentuan Umum), tercantum pengertian pendidikan: Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuasaan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan

usia 6 tahun yang dilaksanakan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan, perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Masa usia dini merupakan masa yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan selanjutnya. Anak pada usia TK mengalami masa peka dimana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon rangsangan yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik, kognitif, bahasa dan moral. Oleh sebab itu dibutuhkan kondisi dan rangsangan yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Kreativitas anak sangat penting dalam tumbuh kembang anak. Dengan bermain mendukung tumbuhnya sikap kreatif, karena didalam bermain anak dapat memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai. Tujuan penelitian ini adalah (1) secara umum untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan *finger painting* di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Ceporan (2) secara khusus untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kreativitas anak melalui permainan melukis dengan *finger painting* di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Ceporan. Manfaat penelitian adalah (1) Manfaat Teoritis: (a) memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan akan pentingnya kreativitas anak dalam mengembangkan potensi yang dimiliki anak didik, (b) diharapkan agar memberikan informasi pada pendidik bahwa kreativitas dapat meningkatkan kualitas hidup, (c) memberikan sumbangan dan pengetahuan mengenai pembelajaran bermain *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas anak, (2) manfaat praktis (a) bagi siswa dapat menumbuhkan kreativitas anak dan dapat memecahkan masalah yang dihadapi, (b) bagi guru menambahkan kemampuan guru dalam memberikan pembelajaran khususnya alat permainan yang dapat menumbuhkan kreativitas anak, meningkatkan semangat kerja guru di ABA Ceporan, meningkatkan mutu pendidikan di kelasnya dan mengatasi segala masalah di dalam kelas serta menggunakan metode pembelajaran yang cocok atau sesuai dengan situasi, kondisi dan kemampuan siswa. (c) bagi sekolah penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi sekolah dalam proses belajar mengajar dan diharapkan dapat memberikan permainan yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas anak sehingga anak dapat berkembang optimal. Bagi orang tua penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan masukan bagi orang tua tentang pentingnya kreativitas anak pada usia dini, sehingga orang tua mau memberikan suatu hal alat permainan yang dapat membantu mengembangkan kreativitas anak. (d) bagi peneliti mengaplikasikan teori yang diperoleh, menambah pengalaman penelitian dalam penilaian yang terkait dengan peningkatan kreativitas anak melalui *finger painting*.

Landasan Teori

Menurut James J. Galagher (dalam Yeni Rahmawati, 2005:15) kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan, ataupun

produk baru atau mengkombinasikan antara keduanya yang paling akhir akan melekat pada dirinya. Menurut Supriyadi (dalam Yeni Rahmawati, 2005:13) mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode atau produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.

Manfaat kreativitas untuk anak usia dini menurut Suranto, 2005:5 adalah (1) Kreativitas untuk merealisasikan perwujudan diri, (2) Kreativitas untuk memecahkan suatu masalah, (3) Kreativitas untuk memuaskan diri, (4) Kreativitas untuk meningkatkan kualitas hidup.

Menurut Ayan (dalam Yeni Rachmawati, 2010:16) ciri-ciri keperibadian yang kreatif sebagai berikut : (1) antusias, (2) banyak akal, (3) berpikir terbuka, (4) Bersikap spontan, (5) cakap, (6) dinamis, (7) giat dan rajin, (8) idealis, (9) ingin tahu, (10) jenaka, (11) kritis (12) mampu menyesuaikan diri, (13) memecah belah, (14) menjauhkan diri, (15) orisinal atau unik, (16) pemurung (17) penuh daya cipta, (18) penuh pengertian, (19) selalu sibuk, (20) sinis, (21) sulit di tebak, (22) tekun, (23) toleran terhadap resiko, (24) asertif, (25) berlebihan, (26) bersemangat (27) bingung, (28) cerdas, (29) fleksibel, (30) gigih, (31) impulsif, (32) introver, (33) keras kepala, (34) linglung, (35) mandiri, (36) memiliki naluri petualangan, (37) mudah bergerak, (38) pemberontak, (39) pengamat, (40) penuh humot, (41) percaya diri, (42) sensitif, (43) skeptis, (44) tegang, (45) tidak toleran.

Teori pembentukan kreativitas menurut Rhodes yang dikutip munandar (dalam Suranto, 2005 : 28)

1. Pembentukan pribadi kreatif

Dalam pembentukan pribadi yang kreatif terdapat teori yang membahasnya. Diantara berbagai teori tersebut, tiga diantaranya akan diuraikan lebih lanjut, yaitu teori psikoanalisis, teori humanistik, teori csikszentmihalfi.

2. Dorongan

Dalam teori ini, dorongan terbagi menjadi dua yaitu dorongan dari dalam diri seseorang (Motivasi Intrinsik) dan dorongan dari luar diri (Motivasi Ekstrinsik).

3. Proses Kreativitas

Terdapat dua teori yang berkembang untuk menjelaskan proses terbentuknya pribadi kreatif yaitu;

- a. Teori Wallas

Menurut teori wallas, proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi.

- b. Teori belahan otak

Belahan otak kanan dan kiri memiliki fungsi yang beda. Fungsi otak sebelah kanan berkaitan dengan fungsi-fungsi kreatif, sedangkan otak sebelah kiri berkaitan dengan fungsi-fungsi pemikiran rasional.

Menurut Yeni Rachmawati (2010) *finger painting* merupakan semacam cat yang dimaksudkan untuk diterapkan dengan jari, tetapi hanya dalam pot dan digunakan oleh anak-anak kecil, walaupun juga kadang kadang digunakan oleh orang dewasa, baik untuk mengajarka seni kepada anak-anak untuk mereka gunakan sendiri.

Menurut Sumanto, 2005:53 mengatakan bahwa menggambar dengan jari (*finger painting*) merupakan jenis kegiatan membuat gambar yang dilakukan dengan cara menggoreskan adonan warna (bubur warna) secara langsung dengan jari tangan secara bebas diatas bidang gambar. Batasan jari disini adalah semua jari tangan, telapak tangan sampai pergelangan tangan.

Melukis dengan jari atau *finger painting* bertujuan untuk melatih ketelitian, kesabaran, dan rasa keindahan, meningkatkan kemampuan berpikir dan berbuat kreatif, mengembangkan kemampuan dalam mengungkapkan nilai-nilai estetika dengan menggambarkan karya-karya kreatif dalam Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati, 2010:84.

Permainan *finger painting* memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Dapat melatih motorik halus pada anak yang melibatkan gerak otot-otot kecil dan kematangan syaraf.
- 2) Mengetahui konsep warna primer (merah, kuning, biru).
- 3) Mengetahui konsep pencampuran warna primer, sehingga menjadi warna sekunder dan tersier.
- 4) Melatih imajinasi dan kreativitas anak.
- 5) Mengetahui keindahan warna.

Menurut Mulyani (2007) media permainan *finger painting* terdiri dari adonan tepung sagu yang dicampur dengan air dan cat poster, kertas bekas kalender, koran untuk alas, tape recorder.

Petunjuk dalam mengajarkan *finger painting* di tk :

- a) Sekolah atau guru menyiapkan kertas gambar lepas dengan ukuran A4 atau sesuai keinginan.
- b) Bubur warna disediakan oleh sekolah atau guru dan untuk setiap warna sudah di masukkan pada beberapa tempat, misalnya mangkok plastik ukuran sedang sehingga cukup memudahkan bagi anak untuk mengambil atau mencelupkan jari tangannya kedalam bubur warna tersebut.
- c) Alasi tempat menggambar tersebut dengan menggunakan kertas koran sehingga tidak akan mengotori meja dan ruang kelas.
- d) Menggambar dengan jari bisa menggunakan satu jari saja atau semua jari agar diperoleh kombinasi warna dengan kesan goresan jari yang lebih menarik.
- e) Sediakan pula air bersih untuk mencuci tangan setelah selesai menggambar.

Menurut Yeni Rachmawati (2010) ada empat hal yang dapat di perhitungkan dalam pengembangan kreativitas yaitu (1) rangsangan mental, (2) iklim dan kondisi lingkungan: kreativitas dengan sendirinya akan mati dan tidak berkembang dengan kondisi lingkungan yang tidak mendukung, (3) peran guru.

Kerangka Penelitian

Kreativitas adalah segala proses yang dilalui oleh anak dalam melakukan, mempelajari dan menemukan sesuatu yang baru yang berguna bagi kehidupan dirinya dan orang lain. Sedangkan *finger painting* merupakan semacam cat yang dimaksudkan untuk diterapkan dengan jari. Jadi hubungan kreativitas dengan melukis melalui *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas anak dalam mengekspresikan suasana hati anak dan mengeluarkan imajinasi anak dalam bentuk garis dan goresan.

Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara yang dianggap dapat dijadikan jawaban dari suatu permasalahan yang timbul. Hipotesis ini disusun berdasarkan teori yang relevan dengan permasalahannya. Dengan kata lain teori yang telah dikemukakan diatas dapat penulis rumuskan hipotesis yaitu : Bahwa melalui permainan melukis dengan *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas anak.

Metode Penelitian

Menurut Arikunto (2008:105) jenis datanya penelitian di bagi menjadi tiga yaitu penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, penelitian tindakan kelas. Berdasarkan jenis penelitian diatas peneliti menggunakan penelitian tindakan (*Action Research*). Penelitian tindakan kelas (PTK) atau dalam bahasa inggris sering disebut *Classroom Action Research* (CAR) yaitu suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Suharsimi Arikunto, 2007:58).

Proses penelitian berbentuk siklus yang berlangsung beberapa kali. Sehingga tercapai tujuan yang di inginkan. Dalam setiap siklus terdiri dari empat pokok yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengumpulan data, dan (4) Refleksi.

Metode pengumpulan data merupakan suatu cara dalam penelitian untuk memperoleh keterangan sesuai apa adanya atau cara untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data bertujuan untuk memudahkan memperoleh data-data guna melengkapi data yang diperlukan sesuai dengan tujuan penelitian, maka digunakan metode-metode sebagai berikut: (1) observasi, (2) catatan lapangan, (3) dokumentasi.

Instrumen Penelitian

Data yang diambil dalam penelitian ini adalah kreativitas dan melukis anak. Adapun instrumen yang digunakan yaitu (1) pedoman lembar observasi peningkatan kreativitas untuk mengumpulkan data kreativitas yang dicapai anak, (2) catatan lapangan untuk mencatat kejadian yang ada di lapangan, (3) lembar hasil karya anak untuk mengumpulkan hasil penilaian melukis anak.

Indikator pencapaian

Penelitian ini dianggap berhasil jika anak dapat malampaui indikator yang ditetapkan. Adapun indikator pencapaian setiap siklus adalah jika rata-rata kreativitas anak mencapai 55% pada siklus I, 65% pada siklus II, 75% pada siklus III.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan. Pada penelitian ini digunakan analisis komparatif yang diambil berdasarkan hasil observasi anak, hasil observasi guru saat pelaksanaan kegiatan, dan catatan lapangan.

Hasil Penelitian

Sebelum penelitian dilaksanakan, dilakukan tahapan prasiklus yaitu tahapan untuk mengetahui kreativitas anak sebelum tindakan. Hasil pengamatan sebelum tindakan diperoleh rata-rata prosentase kemampuan kreativitas anak diperoleh 48,71 %. Hasil tabulasinya dapat dilihat pada lampiran 7. Berdasarkan hasil observasi kegiatan prasiklus ini maka pihak sekolah dan peneliti berkolaborasi untuk meningkatkan kreativitas anak.

Sedangkan penelitian terhadap kreativitas anak pada siklus I yaitu anak mampu melukis dengan *finger painting* dan mampu mengungkapkan apa yang dilukis. Berdasarkan hasil tabulasi (lampiran 8) diperoleh rata-rata prosentase kreativitas anak dalam 1 kelas sebesar 56,73%. Prosentase tersebut sudah mencapai hasil kemampuan dari skor maksimal yang ditargetkan peneliti pada pelaksanaan siklus I yaitu $\geq 55\%$. Dari analisis diatas dapat pula diketahui bahwa kreativitas anak tidak merata. Anak yang sudah mencapai kemampuan sesuai dengan skor maksimal yang ditargetkan peneliti yaitu $\geq 55\%$ baru 11 anak.

Hasil penelitian yang di peroleh pada siklus II mengalami peningkatan. Ketertarikan anak dalam melukis semakin meningkat, terlihat banyak anak yang asik melukis dan tidak mau ikut kegiatan penutup. Berdasarkan hasil tabulasi (lihat lampiran 9) diperoleh rata-rata prosentase kreativitas anak dalam 1 kelas sebesar 71,26%. Prosentase tersebut telah mencapai hasil kemampuan dari skor maksimal yang ditargetkan peneliti pada pelaksanaan siklus II yaitu $\geq 65\%$.

Berdasarkan hasil tabulasi, jika dibandingkan dengan rata-rata prosentase pada siklus I mencapai peningkatan sebesar 14,53%. Walaupun rata-rata prosentase kreativitas anak pada siklus II sudah mencapai target, terjadi penurunan peningkatan prosentase. Penurunan ini terjadi karena ada anak yang sudah mulai bosan terhadap materi pembelajaran yang diberikan. Jumlah anak yang belum mampu mencapai target pada siklus II adalah 5 anak dari jumlah keseluruhan yaitu 18 anak, sehingga jumlah anak yang telah mencapai target sebanyak 13 anak.

Penelitian pada siklus III dengan menggunakan permainan melukis pada siklus III sudah terlaksana sesuai dengan perencanaan yang disusun. Kebosanan anak dalam mengikuti pembelajaran yang terjadi pada siklus II dapat teratasi pada siklus III ini. Anak-anak terlihat antusias kembali mengikuti pembelajaran, karena alat dan bahan diubah yang lebih menarik. Pada siklus III ini jadwal pelaksanaan kegiatannya sengaja dirubah untuk mengatasi kebosanan anak. Dari hasil observasi diperoleh rata-rata prosentase kreativitas anak dalam 1 kelas sebesar 85,11%. Prosentase tersebut sudah mencapai hasil kemampuan dari skor maksimal yang ditargetkan peneliti pada pelaksanaan siklus III yaitu $\geq 75\%$.

Pada siklus III ini dalam melakukan kegiatan anak-anak terlihat sangat senang mengikuti pelajaran, karena sebisa mungkin guru selalu berusaha menciptakan suasana belajar yang menarik bagi anak. Walaupun masih ada satu atau dua anak yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Anak yang belum mampu mencapai target yang ditentukan peneliti yaitu $\geq 75\%$ masih ada 1 anak. Prosentase terendah yang dicapai pada siklus III adalah 72,2%, sedangkan prosentase tertinggi yang dicapai anak adalah 94,4 %. Prosentase kreativitas pada siklus III ini sudah meningkat, yaitu mencapai 85,11%. Hasil prosentase ini sudah dikatakan meningkat 13,85% dibandingkan dengan siklus II yang baru mencapai 71,26%. Sehingga kreativitas anak sudah baik dan mampu mencapai butir amatan yang mencapai skor sesuai dengan yang ditargetkan peneliti.

Pembahasan Hasil penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siklus I, siklus II, siklus III dapat diketahui bahwa kreativitas anak mengalami peningkatan pada prasiklus 48,71%, pada siklus I mencapai 56,73%, pada siklus II mencapai 71,26%, pada siklus III mencapai 85,11%.

Peningkatan yang ditunjukkan disetiap siklusnya tidak menunjukkan suatu kestabilan. Dimana prosentase peningkatan sebelum tindakan sampai dengan siklus I peningkatannya mencapai 8,02%. Prosentase peningkatan siklus 1 dengan siklus II mengalami peningkatan yang cukup drastis. Hal ini disebabkan karena ketertarikan anak terhadap melukis dengan *finger painting* masih sangat tinggi. Dimana sebelumnya jarang sekali diberikan kegiatan melukis. Akan tetapi tidak semua anak mampu mencapai target yang ditentukan. Pada siklus I peneliti menargetkan tingkat pencapaian prosentase $\geq 55\%$. Hal ini sudah bisa dikatakan

meningkat karena prosentase rata-rata kelas melebihi yang ditargetkan yaitu sebesar 56,73%.

Sedangkan dari siklus I sampai dengan siklus II peningkatan prosentase mencapai 14,53%. Hal ini disebabkan karena ketertarikan anak terhadap melukis dengan *finger painting* masih sangat tinggi. Pada siklus II peneliti menargetkan tingkat pencapaian prosentase $\geq 65\%$. Sedangkan prosentase rata-rata dalam 1 kelas mencapai 71,26 %.

Siklus II sampai dengan siklus III peningkatan prosentase mencapai 13,85% ini terjadi karena pada siklus III diberikan adanya *reward* bintang yang di tempel pada permen untuk setiap anak. Pada siklus III ini peneliti menargetkan tingkat pencapaian prosentase $\geq 75\%$.

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa kreativitas setiap anak tidak sama. Hal ini dibuktikan masih ada beberapa anak yang sampai pada siklus III belum mampu mencapai prosentase yang ditentukan oleh peneliti. Adapun jumlah anak yang belum mampu mencapai target yang ditentukan peneliti sebanyak 1 anak. Namun hal ini tidak menjadi masalah mengingat kemampuan anak berbeda-beda. Selain itu rata-rata prosentase dalam 1 kelas sudah meningkat yaitu sebesar 85,11%.

Kesimpulan

Berdasarkan observasi, analisis dan pembahasan yang telah dilaksanakan dalam siklus I, II dan III dapat disimpulkan sebagai berikut bahwa melukis dengan *finger painting* dapat meningkatkan kemampuan kreativitas pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Ceporan tahun ajaran 2011/2012. Ini dibuktikan dari hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan prosentase kreativitas pada setiap siklusnya. Prosentase kreativitas anak sebelum tindakan adalah 48,71%, siklus I 56,73%, siklus II 71,26%, dan siklus III mencapai 85,11%. Hal tersebut sesuai dengan hipotesis awal yaitu bahwa melalui melukis dengan *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas anak.

Implikasi Hasil Penelitian

Guru harus mengembangkan kreativitas anak agar kemampuan yang dimiliki anak dapat berkembang, selain itu agar anak tidak merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang kegiatan kesehariannya hanya mengembangkan kemampuan kognitif saja.

Penelitian ini memberikan gambaran jelas bahwa keberhasilan proses pembelajaran bergantung pada beberapa faktor. Salah satu faktor tersebut berasal dari pihak guru maupun siswa. Faktor dari guru meliputi kemampuan guru dalam mengajar dan mendidik. Adapun faktor dari pihak siswa yakni mencakup keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Faktor tersebut saling berkaitan antara satu dengan yang lain.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas ada beberapa saran yang ditujukan kepada beberapa pihak diantaranya : (1) kepada kepala sekolah yaitu untuk terus mengupayakan berbagai cara untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran yang menyeluruh bagi anak didik. serta menyediakan fasilitas pendukung dalam proses pembelajaran, (2) kepada guru yaitu guru hendaknya menggunakan metode pembelajaran yang tepat, menarik, dan menyenangkan agar dapat mendorong minat dan antusias anak dalam mengikuti pembelajaran serta tujuan dapat tercapai dengan baik, (3) kepada orang tua yaitu orang tua hendaknya selalu memberikan kebebasan dan motivasi pada anak dan tidak menuntut pada bidang kognitif saja, sehingga terpenuhinya rasa ingin tahu anak, (4) kepada peneliti berikutnya yaitu peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian yang serupa, tetapi dengan materi dan pendekatan yang berbeda untuk mendapatkan temuan yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Craft, A. 2004. *Me-Refresh Imajinasi & Kreativitas Anak-Anak*. Jakarta. Cerdas Pustaka.
- Iskandar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Ciputat. Gaung Persada Press.
- Anne, Johnson L. 2008. *Pengajaran yang Kreatif dan Menarik*. Jakarta. PT Indeks.
- Martuti. 2008. *Mengelola PAUD*. Yogyakarta. Kreasi wacara.
- Mulyadi. 2004. *Bermain & Kreativitas Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain*. Jakarta. Papas Sinar Sananti.
- Mulyani. 2007. *Kemampuan fisik, seni & manajemen diri*. Jakarta. Depdiknas.
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniawati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta. Kencana Preanada Media.
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniawati. 2005. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta. Depdiknas.
- Rubiyanto, Rubino dan Saring Marsudi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas keSDan dan Karya Tulis Ilmiah*. Surakarta: FKIP UMS.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar & Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- Hastuti, Sri. 2011. *Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Finger Painting*. Skripsi FKIP UMS. Tidak di terbitkan
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bina aksara
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia TK*. Jakarta: Depdiknas

Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Vivienne B, Elaine H & Wall, Kate. 2009. *Action Research di Ruang Kelas*. Jakarta. PT Indeks.